

Популярные игры и мобильные приложения в России и англоязычных странах.  
Обзор и выводы.  
Секция иностранных языков

Павленко Степан, 4б класс  
ГБОУ «Гимназия №526»  
Московского района  
Руководитель: Колесник  
Юлия Валентиновна, учитель  
английского языка высшей  
категории,  
ГБОУ «Гимназия №526»

**Содержание**

1. Введение	3
2. История вопроса	4-5
3. Работа над составлением анкеты и общение с представителями англоязычных стран	6
4. Заключение	7
5. Список литературы и информационных источников	8
Приложение 1	9
Приложение 2	10-15

## 1. Введение

Данная исследовательская работа выполнена учеником 4б класса ГБОУ Гимназия №526 Московского района г. Санкт-Петербурга и отражает обзор наиболее популярных мобильных приложений и игр среди детей 9-14 лет.

Виртуальный мир существует, люди в наше время все чаще погружаются в него по разным причинам. Автор исследовательской работы считает, что необходимо учитывать неизбежность того, что дети много времени проводят за компьютером и часто пользуются телефонами. Можно ли обратить использование мобильных приложений себе на пользу?

**Актуальность** выбранной темы обусловлена возрастающим интересом людей к использованию различных мобильных приложений и игр.

**Гипотеза:** предположим, что дети часто используют мобильные телефоны и приложения в разных целях. Обдуманное использование приложений может сэкономить их время и помочь в разных ситуациях найти готовые решения по поиску необходимой информации.

**Задачи:** узнать какие популярные приложения существуют

1. собрать информацию о разных типах мобильных приложений;
2. найти способ связаться и узнать какими приложениями пользуются дети в разных странах;
3. сравнить и узнать насколько часто дети пользуются мобильными телефонами, почему дети выбирают именно эти приложения;
4. сделать вывод по тому, что узнал, сравнил и поделиться с другими людьми

**Объектом исследования** стали представители разных стран, которые приняли участие в опросе и ответы которых были внесены в сводные таблицы, на основании которой и были сделаны выводы по исследованию.

**Предметом исследования** стали различные игры и мобильные приложения, а также вопрос частоты использования мобильного телефона детьми разного возраста.

**Основной целью** исследовательской работы стал сбор информации по теме и составление сводных таблиц с результатами сравнительного анализа для того, чтобы составить определенную картину по проблеме исследования.

- Автор обратился к разным **литературным и интернет-источникам**. Так, в автор почерпнул необходимую информацию для исследования. В интернет-источниках (см. **список литературы и информационных источников** на с. 7) были проанализированы несколько статей по теме.

## 2. История вопроса

Сложно представить современного человека без мобильного устройства в руках. Смартфоны вытесняют даже современный компьютер. С появлением новых мобильных устройств активно развиваются мобильные приложения различного назначения. Всего несколько лет назад пользователи смартфонов не рассматривали приложения как нечто серьезное, однако сегодня все изменилось и с помощью приложений можно делать различные покупки, узнавать новости, управлять своим рабочим графиком – трудно представить какую-либо сферу человеческой деятельности, для которой не было бы создано мобильного приложения. Отсюда тема работы: Мобильные приложения - это наше будущее! Прежде чем начать любое исследование необходимо обратиться **к истории вопроса**.

Если мы вернемся к истокам проектирования и разработки мобильных приложений, то обнаружим, что первыми приложениями были календари, калькуляторы и даже игры, разрабатываемые в среде Java.

Что интересно, первый в мире смартфон был выпущен IBM в 1993 году.

Он имел такие функции, как книга контактов, календарь, мировое время и калькулятор.

Несколько лет спустя, в 2002 году, был выпущен следующий смартфон BlackBerry.

Это было одним из главных достижений в области разработанного мобильных приложений, которое сделало бессмертным имя скромной компании BlackBerry Limited, также известной как Research in Motion Limited (RIM).

Их работа привела к интеграции концепции, известной как wireless email.

**WAP и первое подключение к интернету.** WAP (Wireless Application Protocol) появился в 1998 году, и именно он объединил интернет и мобильную связь. Теперь можно было встроить в телефон браузер, установить соединение с серверами и получить данные на устройство.

Одним из первых телефоном с WAP-браузером был Nokia 7100, который выпустили в 1999 году. Тогда же начали появляться компании, разрабатывающие продукты специально для мобильных устройств.

WAP дал людям не только игры, но и возможность читать новости с мобильного, пользоваться электронной почтой, загружать карты и даже бронировать билеты.

Для этого создавались WAP-сайты со специальной разметкой для мобильных экранов. Это были простые страницы из текста и ссылок, почти без картинок.

Автор обратился к различным интернет и литературным источникам и нашел следующую информацию.

### **Самые популярные приложения**

Самые популярные программы, не относящейся к играм (в период с 1 по 31 января 2021):

1. Telegram (63 млн). Telegram популярен в Индии (25% скачиваний) и Индонезии — 10%.
2. TikTok — китайскую соцсеть скачали более 62 миллионов раз. Популярен в Китае (17%) и США (10%)
3. мессенджер Signal
4. Facebook
5. WhatsApp

### **Самые популярные социальные сети (по информации <https://invodigital.com>):**

- Facebook. Социальная сеть. Бесплатно
- Foursquare. Посещение мест, check-in. Бесплатно
- Google+. Социальная сеть. Бесплатно
- Imo.im. Чат. Бесплатно
- Instagram. Загрузка фото, социальная сеть. Бесплатно
- LinkedIn. Социальная сеть по профессиям. Бесплатно
- Official Twitter App/TweetDeck. Короткие сообщения. Бесплатно
- Path. Социальная сеть. Бесплатно
- Pinterest. Обмен фото в интернете. Бесплатно
- Tumblr. Блог. Бесплатно
- WhatsApp Messenger. Отправка текстовых сообщений по сети. \$0,99
- Yelp. Путешествия, новые места. Бесплатно

### **Самые популярные игры (по информации <https://invodigital.com>):**

- Angry Birds. Птицы против свиней. \$0-4,99
- Doodle Jump. Управление роботом в разных мирах. \$0,99
- Flight Control. Авиашутер. \$0,99-2,99
- Grand Theft Auto 3. мобильная версия игры. \$4,99
- Infinity Blade II. RPG. \$6,99
- Lost Winds 2. Приключения. \$1,99
- Plague. Приключения, головоломка. \$0,99
- Plants Vs. Zombies. \$2,99-9,99
- Superbrothers: Sword & Sworcery EP Приключения. \$4,99
- Temple Run. Спасение от монстров по мосту. Бесплатно
- Tiny Wings. Аналог Angry Birds. \$0,99

### **3. Работа над составлением вопросов и общение с представителями других стран. Результаты.**

С помощью научного руководителя, социальных сетей и знакомых семьи, были найдены представители нескольких стран: Англии, Финляндии, Мьянмы, Канады, России.

Участникам были предложены вопросы, ответы на которые должны были отразить отношение представителей (детей и подростков) разных стран на вопросы по теме (**Приложение 1**).

Вопросы были составлены автором самостоятельно на русском и английском языке и были откорректированы руководителем исследования. После чего, посредством электронной почты, осуществлялся сбор ответов на вопросы анкетирования. (**Приложение 2**)

Оказалось, что

- Всего опрошено 43 школьника из 6 стран
- У большинства детей 8-12 лет есть личные мобильные телефоны, однако процент детей, обладающих смартфонами отличается в разных странах:  
Канада - 100%  
Финляндия – 100%  
Россия - 87%  
Мьянма – 85%  
Великобритания – 66%  
США – 65%
- Менее половины родителей не возражают против того, чтобы ребенок пользовался их телефонами. Причем наиболее лояльны в этом отношении российские и финские родители. Наиболее негативно к этому относятся родители из Канады и Мьянмы
- Наименьшее экранное время у детей в Великобритании (50% не более часа, у остальных меньше). Достаточно жестко регламентировано время пользования телефоном и в США. Большинство опрошенных респондентов указывали разрешенный диапазон 1,5-2 часа в день. Наибольшая свобода в этом отношении предоставлена школьникам Канады (экранный время 60% неограниченно, у 30% составляет 3-4 часа в день)
- Популярность определенной операционной системы довольно четко определяется регионом:

#### 4. Заключение

Проведя сравнительный анализ полученных ответов, можно сделать выводы.

Гипотеза была частично подтверждена. Всего опрошено 43 школьника из 6 стран

- У большинства детей 8-12 лет есть личные мобильные телефоны, однако процент детей, обладающих смартфонами отличается в разных странах:

Канада - 100%

Финляндия – 100%

Россия - 87%

Мьянма – 85%

Великобритания – 66%

США – 65%

- Менее половины родителей не возражают против того, чтобы ребенок пользовался их телефонами. Причем наиболее лояльны в этом отношении российские и финские родители. Наиболее негативно к этому относятся родители из Канады и Мьянмы
- Наименьшее экранное время у детей в Великобритании (50% не более часа, у остальных меньше). Достаточно жестко регламентировано время пользования телефоном и в США. Большинство опрошенных респондентов указывали разрешенный диапазон 1,5-2 часа в день. Наибольшая свобода в этом отношении предоставлена школьникам Канады (экранное время 60% неограниченно, у 30% составляет 3-4 часа в день)
- Популярность определенной операционной системы довольно четко определяется регионом:

•	Android	iOS
<b>Россия</b>	50%	50%
<b>Великобритания</b>	15%	85%
<b>США</b>	15%	85%
<b>Канада</b>	50%	50%
<b>Финляндия</b>	88%	12%
<b>Мьянма</b>	85%	15%

- Интересен вопрос используемых мессенджеров. У большинства опрошенных школьников были популярны одни и те же мессенджеры (WhatsApp, Viber, Snapchat). Однако школьники из США и Мьянмы называли мессенджеры, не используемые в других странах.
- Что касается наиболее популярных игр, то в разных странах пользуются успехом разные игры. Из наиболее упоминаемых нужно отметить Minecraft (в 4 странах из 6), Clash of Clans (4 страны из 6), Farm (3 страны из 6) и Brawl Stars (2 страны из 6). Абсолютное большинство упомянутых школьниками игр и приложений относятся к развлекательным. На мой взгляд, нужно запустить рекламу приложений, развивающих творческие способности и познавательных. Школьники и их родители должны знать, что телефон предназначен не только для игр и развлечений, но может быть отличным подспорьем в учебе и личном развитии.

### 5. Список литературы и информационных источников

1. Роль мобильных приложений в жизни современного человека – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-mobilnyh-prilozheniy-v-zhizni-sovremennogo-cheloveka/viewer> ,свободный
2. Типы мобильных приложений | Виды приложений для Андроид и iOS – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://punicapp.com/blog/pages/1046/typy-mobilnyh-prilozhenij> свободный
3. Мобильные операционные системы – обзор ОС | Apptoday – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://apptoday.ru/publication/reiting-mobilnykh-operatsionnykh-sistem> , свободный
4. Ваш мобильный телефон / Популярный самоучитель. — М. 2005. - 120с.
5. Энциклопедия Всё обо всём. – М. 2001. – 447 с.
6. Майер В.А. Мобильная связь и ее воздействие.- СПб.: Знание, 1999.

**Приложение 1****Анкета  
Questionnaire**

1. Where are you from?
2. How old are you?
3. Are you a boy or a girl?
4. What is your name?
5. Do you have a phone?
6. Do your parents give you their phones to play?
7. How many minutes a day can you use your phone?
8. What phone have you got
9. What messengers do you use?
10. Do you play any games on the phone?
11. Do your parents give you money to buy Apps?

## Приложение 2

### Ответы на вопросы анкеты Россия

1	Город	СПб	СПб	СПб	СПб	Симферополь	СПб	СПб	СПб
2	Возраст	9	9	9	10	11	9	12	10
3	Пол	Муж	жен	Муж	Муж	Муж	Жен	Жен	Жен
4	Собственный телефон	Да	да	да	да	Да	Да	Да	Нет
5	Возможность игры на телефоне родителей	Да	да	да	да	Нет	Да	Да	Да
6	Ограничение по времени	1,5 ч/день	1-2ч в день	1 час	1,5 часа	1 час	Если сделаны уроки, то без ограничения	3 часа	20 минут
7	Операционная система	iOs	iOs	android	iOs	Android	Android	Android	iOs
8	Используемые мессенджеры	WhatsApp	WhatsApp	WhatsApp	WhatsApp	Viber	WhatsApp	WhatsApp, VK, почта	WhatsApp
9	Любимые игры и приложения	MineCraft, CarParking	MineCraft	War robots, MineCraft	Brawl Stars, Among us	Играет на компьютере	Minecraft, Brawl Stars, Toca World, PK XD	Нет	Crossy Road
10	Платные приложения и встроенные покупки	Очень редко	Нет	Нет	Да	нет	да	Нет	Нет

- В России опрошено 8 школьников 9-12 лет.
- У 87% школьников России есть личные телефоны
- 7 родителей из 8 разрешают детям пользоваться своими телефонами.
- Разрешенное родителями экранное время различается в разных семьях, сложно вывести единую модель. 25% опрошенных школьников играют 1 час в день, 37% позволено проводить с телефоном 1,5 часа в день. У одного из опрошенных детей ограничение 20 минут в день, а двое школьников играют 3 часа и более ежедневно.
- Распределение операционных систем iOs и Android у российских школьников – 50/50
- Самый популярный мессенджер – WhatsApp, им пользуются 90% школьников. Только один из опрошенных респондентов пользуется Viber.

Самые популярные игры и приложения у школьников России:

1. MineCraft (50% школьников) 9+
2. BrawlStars 9+
3. War robots 12+
4. Crossy Road 9+
5. Car Parking 4+
6. Toca world 4+
7. PK XD 9+

**Ответы на вопросы анкеты****Великобритания****The UK**

1	Place of living	England	London	England	Cambridge	Stevenage	England	
2	Age	11,5	10	12	11	10	11	
3	Gender	Girl	Boy	Girl	Girl	Boy	Girl	
4	Personal phone	Yes	No	Yes	Yes	No	Yes	
5	Parents' phone usage	No	Yes	Yes	No	No	No	
6	Time limit	30-60 min	1 hour, weekends only	1 hour	1 hour	N/A	1 hour	
7	Operating system	iOs	iOs	iOs	iOs	Android	iOs	
8	Messengers	WhatsApp	WhatsApp	WhatsApp	WhatsApp	N/A	Imessage, facebook, snapchat	
9	Games	No	Yes	No	Yes	N/A	Sometimes	
10	Favourite Apps	Instagram	Minecraft	YouTube	CandyCrush, Facebook	N/A	Candy Crush	
11	Spending money on Apps	No	No	No	No	N/A	No	

- В Великобритании опрошено 6 школьников возрастной категории 10-12 лет.
- В Великобритании только у 66% школьников есть личные телефоны
- Только 50% родителей разрешают детям пользоваться своими телефонами.
- В целом школьники Великобритании не проводят много времени с телефоном: экранное время 50% опрошенных детей составляет не более часа, у остальных меньше.
- 85% школьников в Великобритании пользуются телефонами на операционной системе iOS.
- Самый популярный мессенджер – WhatsApp, он установлен у 85% школьников.

Самые популярные игры и приложения у школьников Великобритании:

1. Instagram (12+)
2. Facebook (12+)
3. YouTube (17+)
4. Candy Crush (4+)
5. Minecraft (9+)

Можно сделать вывод, что школьники Великобритании в основном выбирают приложения, рекомендованные для их возраста, за исключением YouTube. Только два из упомянутых приложений относятся к играм, в основном школьники Великобритании отдают предпочтение социальным сетям.

Никто из родителей Великобритании не выделяет детям денежные средства на скачивание платных приложений и совершение встроенных покупок внутри приложений.

### The USA

1	Place of living	The USA	The USA	The USA	The USA	Cleveland
2	Age	12	9	10	13	10
3	Gender	Boy	Girl	Boy	Girl	Girl
4	Personal phone	Yes	Yes	No	Yes	Yes
5	Parents' phone usage	On request	Sometimes	No	No	No
6	Time limit	Unlimited	Unlimited	N/A	Unlimited	1 hour a day (phone); 1 hour a week
7	Operating system	iOs	Android	N/A	iOs	iOs
8	Messengers	Discord	No	Microsoft Teams on school laptop	TikTok, Snapchat, iText	No
9	Games	Yes	Yes	Yes (?)	Yes	No
10	Favourite Apps	Clash of clans	Call of Duty	Minecraft, Steam	A lot	No
11	Spending money on Apps	no	No	No	Yes	No

- В США опрошено 6 школьников в возрасте от 8 до 13 лет.
- У 65% американских школьников есть личные телефоны
- 50% родителей разрешают детям пользоваться своими телефонами.
- Экранное время 50% школьников не ограничено, 30% пользуются телефоном не более часа в день.
- 83% школьников в США пользуются телефонами на операционной системе iOS.
- Ни один из опрошенных школьников не пользуется мессенджером WhatsApp, который является самым популярным во всех школах в других странах, участвующих в исследовании. Американские дети пользуются мессенджерами Discord, Snapchat, iText, TikTok.

Самые популярные игры и приложения у школьников США:

1. Clash of clans
2. Call of Duty
3. Minecraft
4. Steam
5. Lightbot
6. YouTube
7. Stories (?)

Только одному ребенку из опрошенных выделяются денежные средства на скачивание платных приложений и совершение встроенных покупок внутри приложений. Вероятно, это объясняется более старшим возрастом (13 лет).

**Canada**

1	Place of living	Canada	Canada	Canada	Moonstonr , Ontario	Picton, Canada	Canada	Ontario, Canada
2	Age	12	15	12	12	12	11	12
3	Gender	Boy	Boy	Girl	Girl	Boy	Girl	Girl
4	Personal phone	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
5	Parents' phone usage	Yes	Yes	No	No	No	No	Yes
6	Time limit	unlimited	unlimited	2 hours	Unlimited	3 hours	4 hours	Unlimited
7	Operating system	Android	Android	Android	iOs	Android	iOs	iOs
8	Messenger s	WhatsApp	WhatsApp , Facebook	Sms, facebook messenger , Instagram direct messenger , snapchat, email	iMessage	Sms, facebook messenger , snapchat	Sms, WhatsApp	iMessage, Snapchat, Facebook Messenger
9	Games	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Sometime s	No
10	Favourite Apps			Word search, farm simulator	Colour by numbers games	Plague Inc	Doodle jump	TikTok
11	Spending money on Apps	Yes	Yes	No	No	Yes	Yes	Yes

- В Канаде опрошено 7 школьников в возрасте от 11 до 15 лет.
- У 100% школьников Канаде есть личные телефоны
- Только 40% канадских родителей разрешают детям пользоваться своими телефонами.
- В целом канадские дети проводят много времени с телефоном - экранное время 60% неограниченно, у 30% составляет 3-4 часа в день.
- Популярность операционных систем iOS и Android среди канадских школьников примерно 50/50.
- В отличие от детей в других странах, только 40% школьников в Канаде пользуются мессенджером WhatsApp, многие используют предустановленные программы текстовых сообщений, а также широко используются соцсети (Facebook, Instagram).

Самые популярные игры и приложения у школьников Канады:

- 1) Word search 4+
- 2) Colour by numbers 4+
- 3) Farm simulator 4+
- 4) Plague inc 12+
- 5) Doodle jump 4+
- 6) TikTok 12+

Можно сделать вывод, что школьники Канады выбирают приложения, рекомендованные для детей. Треть канадцев предпочитает познавательные и развивающие приложения.

Родители Финляндии достаточно лояльны: почти 70% родителей выделяют детям денежные средства на скачивание платных приложений и совершение встроенных покупок внутри приложений.

### Finland (Финляндия)

1	Place of living	Helsinki	Helsinki	Lappeenranta			
2	Age	9	8	11	11	11	11
3	Gender	Girl	Boy	boy	boy	boy	boy
4	Personal phone	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
5	Parents' phone usage	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes
6	Time limit	Unlimited after 6:30 pm	2 hours	1-2 hours	1-2 hours	1-2 hours	4-5 hours
7	Operating system	iOs	Android	Android	Android	Android	Android
8	Messengers	WhatsApp	WhatsApp	WhatsApp Snapchat	WhatsApp Snapchat	WhatsApp	WhatsApp Snapchat
9	Games	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
10	Favourite Apps	Roblox, Clash of Clans	Brawl Stars, Idle farming empire	TikTok	TikTok	Roblox	Hill Climb Racing 2
11	Spending money on Apps	Yes	Yes	Yes	No	No	Yes

11	11	11	11	11
boy	boy	Girl	Girl	girl

Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
1-2 hours	4-5 hours	1-2 hours	1-2 hours	1-2 hours
Android	Android	Android	Android	Android
WhatsApp	WhatsApp Snapchat	WhatsApp	WhatsApp Snapchat	WhatsApp Snapchat
Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Roblox	Hill Climb Racing 2	Toca Voca	Toca Voca	Toca Voca
No	Yes	Yes	Yes	Yes

- В Финляндии опрошено 9 школьников, семеро одиннадцатилетних и дети 8 и 9 лет
- У 100% школьников Финляндии есть личные телефоны
- Родители 77% детей разрешают им пользоваться своими телефонами.
- Большинство детей ограничены в использовании телефона 1-2 часами. Экранное время двоих детей составляет более 4 часов в день.
- 88% школьников в Финляндии пользуются телефонами на операционной системе Android.
- Самый популярный мессенджер – WhatsApp, им пользуются 100% школьников. Помимо этого, у 55% детей дополнительно установлен SnapChat

Самые популярные игры и приложения у школьников Финляндии:

- 7) TocaVoca (4+) – играют только девочки
- 8) Roblox (12+)
- 9) Clash of Clans (9+)
- 10) Brawl Stars (9+)
- 11) Idle Farming Empire (4+)
- 12) Hill Climb racing 2 (9+)
- 13) TikTok (12+)

Можно сделать вывод, что школьники Финляндии выбирают приложения, рекомендованные для их возраста. Все перечисленные приложения являются игровыми, никто из школьников не упомянул в числе любимых приложений обучающие или развивающие программы.

Родители Финляндии отличаются большой лояльностью: почти 80% родителей выделяют детям денежные средства на скачивание платных приложений и совершение встроенных покупок внутри приложений.